FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

CLU CLU LAND™

INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI

ACTION SERIES
SÉRIE D'ACTION

(11) £

Look for this seal on all software and accessories for your Nintendo Entertainment System. It represents Nintendo's commitment to bringing you only the highest quality products. Items not carrying this seal have not been approved by Nintendo, and do not meet our standards of excellence in workmanship, reliability and most of all, entertainment value.

Thank you for selecting the Nintendo® Entertainment System™ Clu Clu Land™ Pak.

OBJECT OF THE GAME/GAME DESCRIPTION

The evil Sea Urchin has hidden a pattern of gold bars on Clu Clu Land in an underground mystery maze. It's up to you to find the gold before time runs out. But beware – the Sea Urchin will do everything in his power to stop you. Because of some strange power that works in Clu Clu Land, you'll find it hard to turn around freely. The only way you can turn is by hooking a hand around a turn post or bouncing off a wall. Face the Sea Urchin alone, or with a friend and try to uncover the mystery pattern.

Please read this instruction booklet to ensure proper handling of your new game, and then save the booklet for future reference.

1. PRECAUTIONS

1) This is a high precision game. It should not be stored in places that are very hot or cold. Never hit it or drop it. Do not take it apart.
2) Avoid touching the connectors, do not get them wet or dirty. Doing so may damage the game.
3) Do not clean with benzene, paint thinner, alcohol or other such solvents.

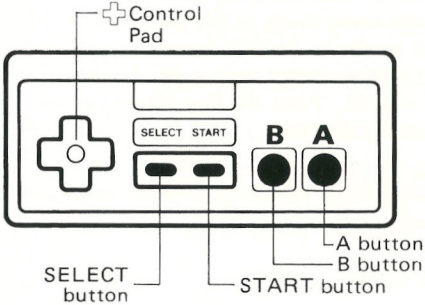
Note: In the interest of product improvement, Nintendo Entertainment System specifications and design are subject to change without prior notice.

© 1987 Nintendo

2. NAMES OF CONTROLLER PARTS AND OPERATING INSTRUCTIONS

Controller 1 – for 1 player game.
Controller 2 – for second player in 2 player game.

Controller 1/Controller 2



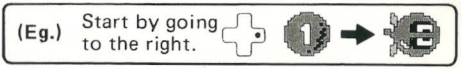
[A and B buttons]

Sends out electric shock waves.
Can send out 2 at one time.

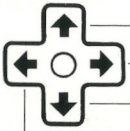
Control pad

Moves "Bubbles"

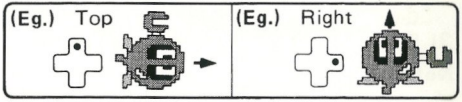
At start-up Decide which direction to start off in.



During play The hand comes out in the direction in which you press the button.



The hand comes out at the top.
The hand comes out at the right.
The hand comes out at the bottom.
The hand comes out at the left.



SELECT button

Use this button to move the arrowhead (▷) to the game you wish to play.

START button

Press this button to begin.

Pause:

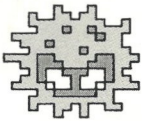
If you wish to interrupt play in the middle of a game, press the START button. The pause tone will sound, and the game will stop. Press the START button again when you wish to continue playing. The game will continue from where you left off.

* If you press the START or SELECT button during the demonstration sequence, the game menu will appear.
* The top score disappears once the power switch is turned off.

[Characters]

Bubbles

- A hand comes out from her body.
- She bounces off walls like a ball, but if she's hit by one of Sea Urchin's needles, she bursts.
- She attacks Sea Urchin by giving out electric shocks.



Sea Urchin

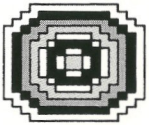
- If it finds Bubbles it tries to bump up against her.
- If it is zapped by electric shock waves, its power weakens and it shrivels up.

Red (Controller 1) Green (Controller 2)

Gold Bar

- The treasure that Bubbles is searching for.

Black Hole



- The Sea Urchin lives here. If Bubbles falls inside, she will be swallowed up.

Rubber Trap

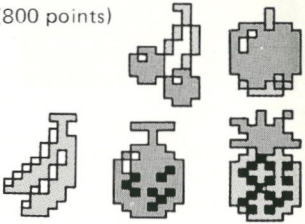
- The Sea Urchin sets it up as a trap. Hit against it and you will get thrown back.

Turnpost

- Bubbles hooks her hand around this to turn.

Bonus Fruit

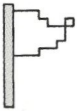
(800 points)



Bonus Sack

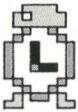
(1,500 points)

Bonus Flag



- You get an extra Bubbles.

Bonus Timer



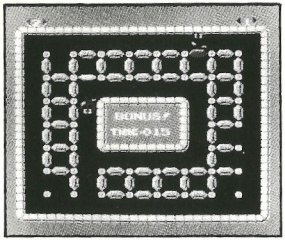
- The screen suddenly brightens and the Sea Urchin, the time counter, and the opposing player (in a 2 player game) freeze for as long as the bonus time lasts.

3. HOW TO PLAY

Rules and tips

- If Bubbles passes above a gold bar that the Sea Urchin has hidden, it appears on the screen.
- Try to find all of the gold bars in the time given. The remaining time and the remaining number of gold bars are displayed at the top of the screen. If you find all of the gold bars, the screen is cleared.
- Bubbles will stick out a hand in the direction pressed on the ✚ control pad. If you hold the control pad down, Bubbles will go around and around the turn-post. The direction she flies off in depends on your timing in releasing the control pad.
- Try to control the horrible Sea Urchin with electric shock waves (buttons A and B). However, the Sea Urchin will only be stunned by the shocks for a moment, and after awhile will recover. To get rid of the Sea Urchin for good, you must try to crush it against the outside wall of Clu Clu Land while it is stunned and its color is yellow.
- Sea Urchin hides the gold bars in a pattern forming a certain shape so it won't forget where the bars are hidden. You don't know what the shape will be, but you can get a hint from the color of the outside wall of Clu Clu Land.
- Clu Clu Land comes in 5 different colors and each color has 4 different pattern forms, for a total of 20.

Pink	Heart	Person	House	Face
Green	Clown	Eagle	Mouse	Spade
Blue	Glasses	Koala Bear	Butterfly	Submarine
Purple	Hole	The letter H	Ribbon	Key
Yellow	Figure 1	Figure 2	Figure 3	Figure 4



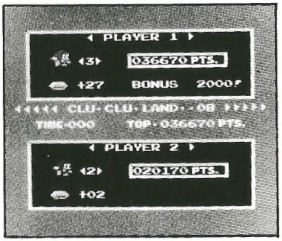
- After the last yellow scene you get a bonus round. In the bonus round, you just have to find and grab as many gold bars as you can.
- After you have gone through 21 scenes (including the bonus round), you have been all the way through Clu Clu Land. You start over again from the 22nd scene.
- From the 22nd scene on, passing over a gold bar twice covers it again. No points are awarded for this. To complete the pattern form and move onto the next, all gold bars must be uncovered.

You lose a Bubbles when:

- A player bumps up against the Sea Urchin.
- A player falls into a black hole. (Unless A player is hooked around a turnpost to turn at the time).
- The timer runs out (TIME 000).

Tips/Hints

- In the 2-player game, if both Bubbles get stuck together, stick out a hand and grab a turnpost. That should separate them.
- If you get caught in a double trap on the mouse or butterfly scene, have the other Bubbles (the other player) bump into you to help you out.



Scoring

- Points are totaled and displayed on the score display screen. (Fruit, sacks and other bonus points are added up during play.)
  - * Gold Bar . . . . . .100 points
  - * Sea Urchin . . . . .500 points
  - * TIME X X X. . . .time left over counts as extra points
- In the 1 player game, if you finish a round within 300 on the timer . . . . . 2,000 points
- In the 2 player game, the one who gets the most gold bars . . . . . 2,000 points
- If you get all the gold bars on the bonus round . . . . . 30 points

NOTE: If, while playing in the bonus mode, the player wins all the gold nuggets (perfect), 30 points are added to the score although the instructions on the screen say that for a perfect score 3,000 points are added.

90-DAY LIMITED WARRANTY

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

AUDIO SOUND DISTRIBUTION ("ASD") warrants to the original consumer purchaser that the Nintendo Game Pak ("PAK") (not including Game Pak accessories or Robot accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, ASD will repair or replace the defective Pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the Pak to your local Nintendo dealer or send postage prepaid, insured, and with proof of the date of purchase to:

ASD
NINTENDO CONSUMER SERVICE
36 rue Marcheron
92170 VANVES

Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of ASD, be repaired or replaced at the Game Pak service charge then in effect for out-of-warranty repair. Please call ASD/NINTENDO CONSUMER SERVICE at 16-(1)-46, 45, 96, 63 for the amount of this charge.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase.

Recherchez ce cachet sur tous les logiciels et accessoires de votre système de jeu Nintendo. Il représente l'engagement pris par Nintendo de ne vous offrir que des produits de qualité supérieure. Les articles ne portant pas ce cachet n'ont pas été approuvés par Nintendo et ne sont pas conformes à nos normes d'excellence en matière d'exécution, de fiabilité, et, surtout, de valeur distrayante.

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu Clu Clu Land ™ du Nintendo® Entertainment System™.

OBJET DU JEU/DESCRIPTION DU JEU

Le méchant Oursin a caché des lingots d'or dans le mystérieux labyrinthe souterrain de Clu Clu Land. Vous devez les trouver avant qu'il ne soit trop tard. Mais méfiez-vous! L'Oursin fera tout en son pouvoir pour vous en empêcher. De plus, Clu Clu Land est un pays mystérieux où il est difficile de se déplacer. La seule façon d'y parvenir est de s'agripper à un poteau ou de rebondir sur les murs. Affrontez l'Oursin, seul ou avec un ami, et tentez de résoudre l'énigme du trésor caché ...

Ce mode d'emploi vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver aux fins de référence future.

1. PRECAUTIONS

1) Ce jeu est d'une grande précision. Ne pas le ranger dans des endroits très chauds ou très froids. Ne jamais le cogner, ni le laisser tomber. Ne pas le démonter.
2) Eviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.
3) Eviter de nettoyer le produit à l'aide de benzène, de diluant de peinture, d'alcool ou de tout autre solvant.

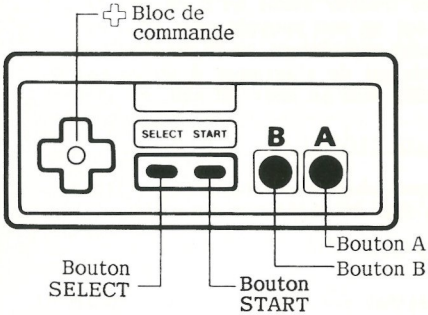
REMARQUE: PUISQUE NINTENDO NE CESSE D'AMELIORER SES PRODUITS, LES CARACTERISTIQUES ET LA CONCEPTION DES SYSTEMES DE JEU NINTENDO SONT SOUS RESERVE DE MODIFICATION SANS PREAVIS.

©1987 Nintendo

2. PIECES ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

Commande 1 - Pour le jeu à 1 joueur
Commande 2 - Pour le deuxième joueur du jeu à 2 joueurs

Commande 1/Commande 2



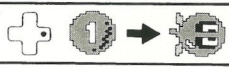
[Boutons A et B]

Envoient des vagues de chocs électriques. Ils peuvent en envoyer deux à la fois.

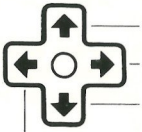
Bloc de commande Déplace "Bubbles"

Au début du jeu Décidez dans quelle direction vous voulez commencer.

(Ex.:) Commencez par aller vers la droite.

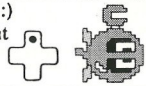


Pendant le jeu La main sort du côté que vous choisissez sur le bloc.

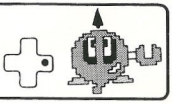


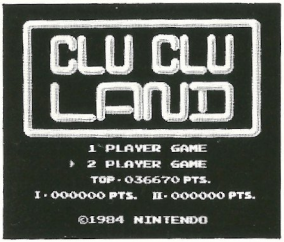
- La main sort par le haut.
- La main sort par le côté droit.
- La main sort par le bas.
- La main sort par le côté gauche.

(Ex.:) Haut



(Ex.:) Côté droit





Bouton SELECT (choix)
Servez-vous de ce bouton pour aligner la flèche (▷) sur le jeu de votre choix.

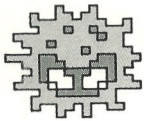
Bouton START (lancement)
Appuyez sur ce bouton pour commencer la partie.

Pause:
Pour prendre une pause en cours de jeu, appuyez sur le bouton START. Vous entendrez une tonalité et le jeu s'arrêtera. Appuyez à nouveau sur le bouton START pour poursuivre la partie à partir d'où vous l'avez laissée.

* Si vous appuyez sur les boutons START ou SELECT pendant la séquence de démonstration, vous verrez apparaître le menu de jeux.
* Le décompte le plus élevé disparaît lorsqu'on met l'interrupteur d'alimentation sur "OFF".

[Personnages]

Bubbles
· Une main sort de son corps.
. Elle rebondit sur les murs comme une balle, mais si l'un des aiguillons de l'Oursin l'atteint, elle explose.
· Elle attaque l'Oursin à coup de chocs électriques.



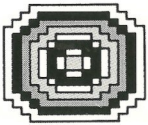
L'Oursin
· Il s'élance sur Bubbles lorsqu'il la rencontre.
· Lorsqu'il reçoit des vagues de chocs électriques, son pouvoir diminue et il se contracte.

Rouge (Commande 1) Vert (Commande 2)

Lingot d'or

· Le trésor que Bubbles veut découvrir.

Trou noir



· La maison de l'Oursin. Si Bubbles y tombe, elle sera avalée.

Piège de caoutchouc

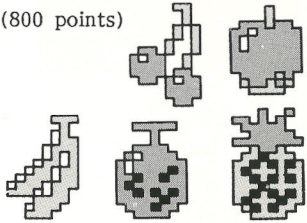
· L'Oursin l'installe pour repousser Bubbles.

Poteau

· Bubbles s'y agrippe pour changer de direction.

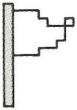
Fruits en prime

(800 points)



Sac en prime

(1 500 points)



Fanion de prime

· Vous obtenez une deuxième Bubbles.

Chrono en prime

· L'écran s'illumine et l'Oursin, le chronomètre et votre adversaire (dans le jeu pour 2 joueurs) restent figés toute la durée du temps en prime.

3. COMMENT JOUER

Règlements et conseils

· Lorsque Bubbles passe au-dessus d'un lingot caché par l'Oursin, le lingot apparaît à l'écran.

· Essayez de trouver tous les lingots dans le délai accordé. Le temps qui reste et le nombre de lingots encore cachés apparaissent au haut de l'écran. Si vous trouvez tous les lingots, l'écran disparaît.

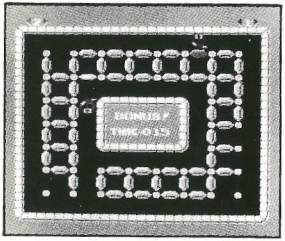
· Bubbles étend sa main dans la direction que vous choisissez sur le ✚ bloc de commande. Si vous maintenez le bloc de commande abaissé, elle tournera continuellement autour du poteau. La direction vers laquelle elle s'envolera dépend du moment précis où vous relâchez le bloc de commande.

· Tentez de maîtriser l'horrible Oursin à l'aide de vagues de chocs électriques (boutons A et B). Cependant, celles-ci ne peuvent que l'abrutir pour un certain temps, après quoi il repasse à l'attaque. Pour l'éliminer complètement, il faut l'écraser contre le mur d'enceinte de Clu Clu Land pendant qu'il est abruti et que sa couleur est jaune.

· L'Oursin cache ses lingots selon un plan pour mieux se souvenir de leur cachette. Vous ne connaissez pas la forme de ce plan mais vous pouvez essayer de la deviner à partir de la couleur du mur d'enceinte de Clu Clu Land.

· L'enceinte de Clu Clu Land peut être de 5 couleurs et chaque couleur est associée à 4 dessins différents, soit 20 dessins possibles en tout.

Rose	Coeur	Homme	Maison	Visage
Vert	Clown	Aigle	Souris	Pique
Bleu	Verres	Koala	Papillon	Sous-marin
Violet	Trou	Lettre H	Ruban	Clé
Jaune	Dessin 1	Dessin 2	Dessin 3	Dessin 4



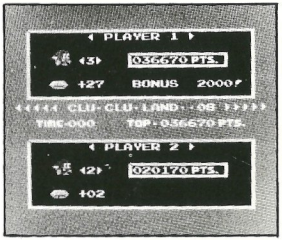
· Après la dernière scène en jaune, vous avez droit à une ronde en prime. Dans cette ronde, vous n'avez qu'à récolter autant de lingots d'or que vous pouvez en trouver.

· Après 21 scènes (y compris la ronde en prime), vous avez fait le tour complet de Clu Clu Land. Vous recommencez votre visite à la ronde 22.

· A partir de la 22e ronde, lorsque vous passez sur un lingot deux fois, celui-ci disparaît encore une fois. Vous ne récoltez aucun point dans ce cas. Pour compléter le dessin et passer à la scène suivante, vous devez découvrir tous les lingots.

Vous perdez Bubbles:
· Lorsqu'un joueur se heurte à l'Oursin.
· Lorsqu'un joueur tombe dans un trou noir (à moins qu'il ne le survole en tournant autour d'un poteau.)
· Lorsque le temps est écoulé (TIME 000).

Petits conseils
· Dans le jeu pour deux joueurs, si les deux Bubbles entrent en collision, faites sortir une main et accrochez-vous à un poteau: ça devrait les séparer.
· Si vous tombez dans un double piège dans les scènes de la souris ou du papillon, demandez à l'autre Bubbles d'entrer en collision avec vous pour vous libérer.



Décompte

· Le total des points est affiché sur l'écran de décompte des points. (Les fruits, les sacs et les autres points en prime s'additionnent pendant le jeu.)

* Lingot d'or.....100 points
* L'Oursin.....500 points
* TIME XXX.....Le temps qui reste est converti en points supplémentaires.

· Dans le jeu pour 1 joueur, si vous finissez une ronde en moins de 300 au chronomètre .....2 000 points

· Dans le jeu pour 2 joueurs, celui qui gagne le plus de lingots a droit à .....2 000 points

· Si vous trouvez tous les lingots pendant une ronde en prime .....30 points

REMARQUE: Pendant une ronde en prime, le joueur qui trouve tous les lingots d'or (partie parfaite) a droit à 30 points en prime même si l'écran indique qu'on attribue 3 000 points à une partie parfaite.

MEMO

MEMO

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

AUDIO SOUND DISTRIBUTION ("ASD") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK ("Cartouche") (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période de garantie, ASD soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

ASD
Service Consommateur NINTENDO
36 rue Marcheron
92170 VANVES

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de ASD, ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez ASD, service consommateur au 16-(1)-46, 45, 96, 63 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Nintendo®

DISTRIBUTED BY ASD
PARIS FRANCE
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR ASD
PARIS FRANCE
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

ASD

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON